



Mat, 1^{er}, 2^{ième} et 3^{ième} CYCLE

Le guide

Objectifs : Développer l'affirmation de soi, l'empathie

Matériel (s) : Objet(s) à cacher

Selon l'âge faire un parcours pour se rendre à
(aux) l'objet(s)

Foulards, bandeaux, tuque propre à chaque élève

Préparation:

- Expliquer les principes de la communication (ton de voix, bons mots ex : va là; pour un aveugle ça ne veut rien dire; à droite, recule de deux pas, penche toi etc.)
- Explorer le langage pour se diriger
- Parler d'une personne qui ne voit pas ou peu, ses défis, sa réalité
- Parler du rôle du chien guide
- Parler de comment on peut aider, encourager
- Placer les élèves en équipe de 2-3
- Placer le parcours

Déroulement :

- Aller placer l'objet à trouver



-Un élève sera le guide et l'autre devra se cacher les yeux (on alternera les rôles après). Le guide devra diriger le non-voyant à travers le parcours, à 2 m de distance, à l'aide de mots précis pour que le non-voyant puisse aller toucher à l'objet caché.

Remarque/évaluation :

-Demander aux élèves comment ils se sont sentis dans chacun des rôles.

-Demander ce qu'ils ont aimé, ce qu'ils ont trouvé plus difficile, pourquoi ils ont réussi ou non à trouver l'objet.

Réf : <https://www.mieuxenseigner.ca/boutique/creatheure-educative> (Activité de retour en classe : se parler pour que l'on se comprenne, Liza)



Mat, 1^{er}, 2^{ième} et 3^{ième} CYCLE

Tricotin

Objectifs : Développer l'estime de soi, affirmation de soi et l'empathie

Matériel (s) : Laine

Bâtons de popsicles en bois

Papier adhésif

Marques place (2m de distance)

Préparation:

- Expliquer ce qu'est un tricotin
- Montrer des exemples de création (une couleur, deux couleurs, etc.)



-Montrer différents niveaux selon l'âge

-Expliquer aux jeunes ce qu'est un défi. Ce qu'est un défi à sa mesure.



-Ouvrez une discussion avec les jeunes sur quoi faire lorsqu'on trouve une tâche difficile, qu'elles sont nos expressions, qu'elles sont les solutions pour surmonter nos difficultés, comment peut-on voir qu'un ami à besoin d'aide, Comment lui offrir notre aide (le faire à sa place, le conseiller, l'encourager)

Déroulement :

-Chaque élève doit prendre place dans un cerceau, sur une pastille de couleur ou autre.

-Donner le matériel

-Circuler pour observer si les élèves mettent en application les notions de bienveillance vues précédemment.

-Encourager les élèves à les adopter, questionner les élèves, etc.

Remarque/évaluation :

- Questionner les élèves sur leur vécu. Avaient-ils choisi un défi adéquat? Ont-ils été capables d'aider un ami? Comment?



Mat, 1^{er} CYCLE

La Boîte magique

Objectifs : Développer l'estime de soi et l'affirmation de soi

Matériel (s) : Une boîte de mouchoirs

Un miroir

Colle

Cerceaux ou autres matériels pour indiquer la place de chacun (2m. de distance)

Préparation:

- Coller le miroir au fond de la boîte de mouchoirs

Déroulement :

-Demander aux élèves d'aller se placer sur les marques place déjà installés.

-“ Dites aux enfants que vous avez avec vous une boîte magique (ne leur dites rien à propos du miroir à l'intérieur) et que cette boîte va leur montrer quelqu'un de très important mais qu'ils ne doivent rien dévoiler aux autres de qui ils voient au fond de la boîte”

-“Chacun son tour, vous leur demandez de regarder dans la boîte qui est cette personne très spéciale et importante et de décrire ce qu'ils voient (sans dire qui c'est)”



Remarque/évaluation :

-Ouvrir une discussion sur le fait que chaque personne est unique et exceptionnelle. Chaque personne à ses qualités et ses défis.

Réf : <https://petitsjeuxculturels.com/jeux-confiance-en-soi-enfants/>



Mat, 1^{er} et 2^{ième} CYCLE

Coin coin des émotions

Objectifs : Développer l'estime de soi et l'affirmation de soi

Matériel (s) : Feuilles

Crayons

Ciseaux

Cerceaux ou autre indiquer place de chacun (2m.)

Préparation:

- Parler des émotions avec les enfants
- Discuter que chaque personne est unique et vit ses propres émotions, qu'une chose peut rendre triste quelqu'un et cette même chose peut rendre indifférente une autre.

Déroulement :

- Chaque élève prendre une feuille
- Expliquer aux élèves les étapes de la fabrication du Coin coin.
- Utiliser le modèle du lien internet qui suit pour les plus petits ou laisser aller votre créativité. Pour les plus vieux, leur demander des choix de questions possibles



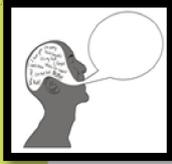
Remarque/évaluation :

-Faire un retour avec les élèves sur les diverses réponses reçues lors de leur jeu avec les autres.

Réf : <https://www.pinterest.fr/pin/645351821583643350/>

<https://www.pinterest.fr/pin/251286854192249375/?d=t&mt=login>

<https://www.pinterest.fr/pin/456411743468051759/?d=t&mt=login>



Mat, 1^{er}, 2^{ième} et 3^{ième} CYCLE

Mises en situation

Objectifs : Développer estime de soi et affirmation de soi

Matériel (s) : Fiches avec mises en situations

Préparation:

- Placer les cerceaux ou marques place à 2m de distance
- Trouver et écrire sur une fiche des mises en situations réelles que vous vivez à votre école et/ou prendre un extrait d'émission que les jeunes de votre groupe écoutent et/ou demander aux jeunes de votre groupe de vous écrire des mises en situations fictives (leur dire de ne pas utiliser les noms du groupe) etc.

Déroulement :

- Lire une mise en situation au groupe et discuter des différentes façons de réagir. (pour les plus petits vos pouvez faire imprimer la roue avec le lien internet plus bas)

Remarque/évaluation :

Réf : <https://www.pinterest.fr/pin/606860118510341805/>





Mat, 1^{er}, 2^{ième} et 3^{ième} CYCLE

Le Portrait chinois

Objectifs : Développer l'estime de soi et l'affirmation de soi

Matériel (s) : Cerceaux ou marques place

Préparation:

-Faire un cercle avec des cerceaux ou des marques place (2.m)

-“ Un portrait chinois est un jeu littéraire où il s'agit de déceler, à travers un questionnaire, certains aspects de la personnalité d'un individu ou d'identifier ses goûts ou ses préférences personnelles. Depuis sa naissance, le portrait a été augmenté de diverses variantes. Le plus célèbre est le portrait chinois, ainsi nommé, non à cause de son origine, qui est européenne, mais en raison de ses complications ingénieuses et surprenantes. A la fin du XIXème siècle, l'écrivain français Marcel Proust a créé un questionnaire similaire.”

Déroulement :

- Faire asseoir les jeunes à une place

-Demander à chaque jeune de choisir un animal qui le représente tant par des traits physiques que par des traits psychologiques, des habiletés, des traits de caractère ex : Je suis un éléphant car je parle fort et je suis sage comme lui; ou je parle fort comme un éléphant et agile comme un singe (un autre pourrait dire drôle comme un singe)



Remarque/évaluation :

-Discuter avec les jeunes qu'un même animal peut avoir plusieurs qualités et plusieurs défis. Qu'il est bon d'apprendre à connaître une personne par soi-même puisqu'elle ne nous a peut-être pas montré tout les aspects de sa personnalité qui pourraient nous la faire apprécier.

Réf : <https://www.bienenseigner.com/12-jeux-de-recreation-sans-contact/>



Mat, 1^{er}, 2^{ième} et 3^{ième} CYCLE

Classez-vous!!!

Objectifs : Développer le sentiment d'appartenance

Matériel (s) : Cerceaux ou marques place

Préparation:

- Placer les cerceaux ou marques place à 2m de distance
- Expliquer aux élèves ce qu'est un continuum : classer des choses ou personnes en ordre de : grandeur, couleurs de cheveux (Foncés à pâles), ordre alphabétique, de celui qui se lève le plus tôt au plus tard, etc.

Déroulement :

- Décider des continuums que les élèves devront réaliser. (Le but demeure qu'ils discutent et apprennent à se connaître)

Remarque/évaluation :

- Ne pas faire de continuum sur des résultats (ex : note examen) pour ne pas provoquer de comparaison sur des aptitudes.

Réf : <https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux-cooperatifs-6-12-ans/>